

Inhalt

A Grundlagen

1 Medien in der Theorie 12

1.1 Medien als Phänomen 12

1.1.1 Definition von Medien 12

1.1.2 Klassifikationen 14

1.1.3 Medien: Ein vertieftes Verständnis 18

1.2 Direkte persönliche Kommunikation 21

1.2.1 Bedeutung der Sprache 21

1.2.2 Verbale und non-verbale Kommunikation 23

1.2.3 Unterstützende technische Hilfsmittel 24

1.3 Mediale Kommunikation 25

1.3.1 Zusammenhang von Medien und Kommunikation 25

1.3.2 Textkommunikation 30

1.3.3 Bildkommunikation 31

1.3.4 Audiovisuelle Kommunikation 37

1.3.5 Multimediale Kommunikation 38

1.4 Modelle der Medien 39

1.4.1 Ein einfacher Modellansatz: Die Lasswell-Formel 39

1.4.2 Grundmodelle der Kommunikation 46

1.4.3 Bedeutung der Perspektive 49
Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . . 53

2 Medien in der Praxis 54

2.1 Die Medien im Überblick 54

2.2 Zeitungen 58

2.2.1 Basis-Informationen 58

2.2.2 Gattungen von Tageszeitungen 60

2.2.3 Trends und Perspektiven 61

2.3 Zeitschriften 62

2.3.1 Basis-Informationen 62

2.3.2 Gattungen von Zeitschriften 64

2.3.3 Trends und Perspektiven 65

2.4 Buch 66

2.4.1 Basis-Informationen 66

2.4.2 Nutzung und Gattungen 68

2.4.3 Trends und Perspektiven 69

2.5 Druck- und Papierindustrie 70

2.6 Radio 72

2.6.1 Basis-Informationen 72

2.6.2 Öffentlich-rechtlicher Rundfunk 74

2.6.3 Private Rundfunkveranstalter 76

2.6.4 Programm und Nutzung 78

2.6.5 Trends und Perspektiven 79

2.7 Fernsehen 80

2.7.1 Basis-Informationen 80

2.7.2 Institutionelle Grundlagen 82

2.7.3 Konsequenzen der Digitalisierung 83

2.7.4 Programm und Nutzung 85

2.7.5 Funktionen der Massenmedien 86

2.7.6 Trends und Perspektiven 90

2.8 Film und Kino 92

2.8.1 Basis-Informationen 92

2.8.2 Film-Wertschöpfungskette 94

2.8.3 Trends und Perspektiven 95

2.9 Musik 96

2.9.1 Basis-Informationen 96

2.9.2 Musik-Wertschöpfungskette 98

2.9.3 Trends und Perspektiven 99

2.10 Internet 100

2.10.1 Basis-Informationen 100

2.10.2 Funktionen und Nutzungsformen 102

2.10.3 Trends und Perspektiven 103

2.11 Video- und Computerspiele 104

2.11.1 Basis-Informationen 104

2.11.2 Nutzungsformen und Kosten 106

2.11.3 Trends und Perspektiven 107

2.12 TIME-Branche 108

2.12.1 Basis-Informationen 108

2.12.2 Vom Telefon zur Konvergenz 110

2.12.3 Trends und Perspektiven 111

Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . 112

3 Geschichte der Medien 114

3.1 Technologische Perspektive 115

3.2 Politische Perspektive 119

3.3 Gesellschaftlich-kulturelle Perspektive . . . 122

3.4 Wirtschaftliche Perspektive 123

3.5 Zeitreise 125

Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise . 131

B Gestaltung und Produktion

4 Elementares Gestalten 134

4.1 Grundsätze der Gestaltung 134

4.2 Sehen und wahrnehmen 135

4.2.1	Wahrnehmungskette	135	5.5	Makrotypografie	186
4.2.2	Wahrnehmungsarten	137	5.5.1	Lesefreundlichkeit	186
4.3	Gestaltgesetze	137	5.5.2	Seitengestaltung	188
4.3.1	Figur-Grund-Beziehung	138	5.5.3	Anwendungsbeispiele	194
4.3.2	Das Gesetz der Nähe	138		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	198
4.3.3	Das Gesetz der Geschlossenheit	138			
4.3.4	Das Gesetz der Kontinuität	139	6	Bild	200
4.3.5	Das Gesetz der Ähnlichkeit	139			
4.3.6	Das Gesetz der Prägnanz	139	6.1	Fotografie	200
4.3.7	Das Gesetz der Erfahrung	140	6.1.1	Fotografischer Prozess	201
4.3.8	Anwendungsbeispiele	140	6.1.2	Analoge Fotografie	209
4.4	Formelemente der Gestaltung	142	6.1.3	Digitale Fotografie	213
4.4.1	Der Punkt	143	6.2	Gestalten von Bildern	219
4.4.2	Die Linie	144	6.2.1	Funktion des Standbildes	219
4.4.3	Die Fläche	145	6.2.2	Einstellungen	220
4.5	Gestalten mit Formen	146	6.2.3	Perspektive	222
4.5.1	Formanordnung	147	6.2.4	Raumtiefe	223
4.5.2	Formbeziehung	149	6.2.5	Denken in Schwarzweiß	223
4.5.3	Formwirkung	152	6.2.6	Denken in Farbe	224
4.5.4	Anwendungsbeispiel	153	6.2.7	Kontur und Umriss	224
4.6	Gestalten mit Farbe	154	6.2.8	Muster und Struktur	225
4.6.1	Farbensehen	154	6.2.9	Licht und Schatten	225
4.6.2	Farbwahrnehmung	155	6.2.10	Schärfe und Unschärfe	225
4.6.3	Farbordnung	156	6.3	Bearbeiten von Bildern	226
4.6.4	Farbwirkung	160	6.3.1	Digitalisieren	226
4.6.5	Farbkontraste	163	6.3.2	Entwickeln	229
4.6.6	Farbharmonie	164	6.3.3	Bildoptimierung	230
4.6.7	Anwendungsbeispiel	165	6.3.4	Verfremdungen	234
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	166	6.4	Einsatz in Medienproduktionen	236
5	Typografie	168	6.4.1	Datenmengen	236
5.1	Grundsätze der Typografie	168	6.4.2	Farben für das Web	238
5.2	Geschichte der Schrift	169	6.4.3	Bilddateiformate	239
5.3	Gestalten mit Schrift	170	6.4.4	Bildformate	240
5.3.1	Schriften bezeichnen	170		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	241
5.3.2	Klassifikation der Druckschriften nach DIN 16518	171	7	Grafik	242
5.3.3	Schriftwirkung	174			
5.3.4	Klassifikation der Druckschriften in der Praxis	176	7.1	Technische Merkmale	242
5.3.5	Anwendungsbeispiel	177	7.1.1	Vektorgrafik	242
5.4	Mikrotypografie	178	7.1.2	Pixelgrafik	243
5.4.1	Buchstabe und Wort	178	7.2	Darstellungsmethoden	244
5.4.2	Vom Buchstaben zur Schrift	181	7.2.1	Entwurfszeichnung	244
5.4.3	Anwendungsbeispiel	185	7.2.2	Prinzipdarstellung	245
			7.2.3	Ergonomische Darstellung	245
			7.2.4	Schematische Darstellung	246
			7.2.5	Dimensionsdarstellung	246

7.2.6	Explosionsdarstellung	247	9.2.3	Form-Interpolation	305
7.2.7	Gerenderte Darstellung	247	9.3	3D-Animation	305
7.3	Räumliche Darstellung	248	9.3.1	Modellierung	306
7.3.1	Perspektivische Darstellung	248	9.3.2	Rigging	309
7.3.2	Axonometrische Darstellung	251	9.3.3	Mapping und Shading	310
7.3.3	Darstellung in Ansichten	253	9.3.4	Animation	311
7.3.4	Steigerung der räumlichen Wirkung	254	9.3.5	Rendering	312
7.4	Flächige Darstellung	256	9.4	Virtual Reality	313
7.4.1	Zeichen	256	9.4.1	2D-VR-Systeme	313
7.4.2	Zeichensysteme	258	9.4.2	3D-VR-Systeme	316
7.5	Informationsdarstellungen	260	9.4.3	3D-VR-Simulatoren	316
7.5.1	Informationsorganisation	260	9.4.4	Augmented Reality	318
7.5.2	Diagrammarten	262		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	319
7.5.3	Anwendungsbeispiel	264			
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	266			
8	Bewegt看	268	10	Audio	320
8.1	Dynamische Bildwechsel	269	10.1	Töne	321
8.1.1	Visuelle Blende	269	10.1.1	Physik der Töne	322
8.1.2	Auf- und Abblenden	270	10.1.2	Empfindung von Tönen	323
8.1.3	Einblendungen	271	10.1.3	Raumakustik	329
8.2	Film und Video	272	10.2	Funktion von Tönen	332
8.2.1	Vom Film zum Video	272	10.2.1	Sprechtext	332
8.2.2	Analoges vs. digitales Video?	272	10.2.2	Musik	333
8.2.3	Analoge Videotechnik	273	10.2.3	Geräusch	334
8.2.4	Digitale Videotechnik	276	10.2.4	Töne in interaktiven Anwendungen	336
8.3	Filmgestaltung	280	10.3	Tonaufnahme	338
8.3.1	Bewegung	280	10.3.1	Konzeptionelle Vorüberlegungen	338
8.3.2	Richtung	282	10.3.2	Technik	342
8.3.3	Beleuchtung	283	10.3.3	Soundkarte	353
8.3.4	Aufnahmetechniken	284	10.3.4	Harddisk-Recording	355
8.4	Video-Produktion	286	10.3.5	Software für Ton und Bild	356
8.4.1	Drehbuch	287	10.4	Tonbearbeitung	357
8.4.2	Nachbearbeitung und Videoschnitt	290	10.4.1	Bearbeitungsschritte	357
8.4.3	Video-Ausgabe	296	10.4.2	Datenreduktion	361
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	299	10.5	Integration und Wiedergabe	363
9	Animation	300	10.5.1	Tonmischung	363
9.1	Prinzip der Animation	300	10.5.2	Anwenderbezug	364
9.1.1	Bewegungswahrnehmung	300	10.6	Ton und Internet	365
9.1.2	Bildraten in der Animation	301		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	369
9.1.3	Phasenanimation	301			
9.1.4	Pfadanimation	303	11	Druck	370
9.2	Techniken der Bewegungsanimation	304	11.1	Vom Entwurf zum Druck	370
9.2.1	Schlüsselbildtechnik	304	11.2	Vom Scan zum Druck	371
9.2.2	Positions-Interpolation	304	11.2.1	Bildvorlage und Ausgabequalität	371
			11.3	Schriftfont im Druck	375
			11.3.1	PostScript-Schrift	375
			11.3.2	TrueType-Schrift	376

11.3.3	Font-Probleme	376	13	Internet	430
11.4.	Farbe im Druck	377	13.1	Grundlagen	431
11.4.1	Colormangement	377	13.1.1	Definition Internet	431
11.4.2	Farbsysteme	379	13.1.2	Entstehungsgeschichte	431
11.5	Kontrolle des Druckjobs	380	13.1.3	Grundprinzip	433
11.6	Proofen, Belichten, Bebildern	382	13.2	Dienste im Internet	435
11.6.1	Der Proof in der Druckvorstufe	382	13.2.1	World Wide Web	435
11.6.2	Belichten und Bebildern	383	13.2.2	E-Mail	435
11.6.3	Ausschießen	383	13.2.3	Newsgroups	438
11.7	Druckverfahren	385	13.2.4	Chat	439
11.7.1	Einteilung der Druckverfahren	385	13.2.5	WebCams und Telefonie	444
11.7.2	Hochdruck	385	13.2.6	FTP und Telnet	446
11.7.3	Flachdruck	386	13.2.7	Suchdienste und Agenten	447
11.7.4	Tiefdruck	387	13.2.8	Mobiles Internet	453
11.7.5	Digitaler Druck	387	13.2.9	Netiquette	455
11.8	Druckmaschinen	389	13.3	World Wide Web	456
11.8.1	Bogendruckmaschinen	389	13.3.1	Definition WWW	456
11.8.2	Rollendruckmaschine	390	13.3.2	Funktionsweise des WWW	456
11.8.3	Drucküberwachung	391	13.4	Zugang zum Internet	457
11.9	Bedruckstoff, Falzen, Binden	393	13.4.1	Hardware	457
11.9.1	Bedruckstoff	393	13.4.2	Provider	461
11.9.2	Falzen	397	13.4.3	Software	462
11.9.3	Binden	398	13.4.4	Sicherheit im Internet	463
11.10	Vom Manuskript zum Buch	399	13.4.5	Publizieren im WWW	465
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	403	13.5	Anwendungen	466
12	Multimedia	404	13.5.1	Intranet und Extranet	466
12.1	Multimediale Anwendungen	404	13.5.2	E-Business und E-Commerce	467
12.1.1	Informationssysteme	405	13.5.3	E-Learning	469
12.1.2	Lernsysteme	405	13.5.4	E-Collaboration	470
12.1.3	Präsentationssysteme	406	13.6	Web 2.0	471
12.1.4	Unterhaltungssysteme	407	13.6.1	Wiki	472
12.2	Didaktik und Dramaturgie	408	13.6.2	Weblog	473
12.2.1	Didaktik	408	13.6.3	RSS-Feed	474
12.2.2	Dramaturgie	411	13.6.4	Webcast	475
12.2.3	Montage	413	13.6.5	Podcasting	476
12.2.4	Umsetzung	414	13.6.6	Social Networking	477
12.3	Struktur	417		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	479
12.3.1	Strukturwahl	417	14	Medieninformatik	480
12.3.2	Leiter-Metapher	418	14.1	Programmieren	480
12.3.3	Baum-Metapher	418	14.1.1	Klassifizierung der Sprachen	480
12.3.4	Netzwerk-Metapher	419	14.1.2	Grundprinzipien der Programmierung	481
12.4	Interaktionen	420	14.1.3	Grundkonzepte der Programmierung	485
12.4.1	Dialog- und Benutzerführung	421	14.2	Sprache des WWW	486
12.4.2	Navigations Elemente	426	14.2.1	HTML	486
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	429	14.3	Skriptsprachen	490

14.3.1	Skriptsprachen in Anwendungsprogrammen	490
14.3.2	Client Side Scripting	490
14.3.3	Server Side Scripting	494
14.4	Auszeichnungssprachen	496
14.4.1	SGML	497
14.4.2	XML	497
14.4.3	Postscript	500
14.4.4	PDF	501
14.5	Autorensysteme	502
14.5.1	Auswahl und Beschreibung	502
14.5.2	Systementscheidung	505
14.6	Multimedia im Internet	506
14.6.1	Streaming-Audio und -Video	506
14.6.2	3D-Visualisierung im Web	507
14.7	Daten-Management	509
14.7.1	Cross Media und Single Source Publishing	509
14.7.2	Content Management Systeme	509
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	511

C Wirtschaft und Management

15 Projektmanagement 514

15.1	Projekt-Entstehung	515
15.1.1	Auslöser für Projekte	515
15.1.2	Von der Projekt-Idee zur Basis-Entscheidung	517
15.2	Projekt-Definition	518
15.2.1	Problemanalyse	518
15.2.2	Klärung der Projektziele	519
15.2.3	Evaluierung der Projekt-Idee	520
15.2.4	Festlegung des Projektrahmens	523
15.2.5	Start-Freigabe und Auftrag	523
15.3	Projekt-Start	524
15.3.1	Ausgangslage	524
15.3.2	Zusammenspiel zwischen Auftraggeber und Auftragnehmer	526
15.3.3	Organisatorische Vorkehrungen	528
15.3.4	Effektive Information und Kommunikation	530
15.3.5	Optimale Zusammenarbeit im Team	532
15.3.6	Kick-Off-Meeting	535
15.4	Projekt-Planung	536
15.4.1	Anforderungen des Auftraggebers: Lastenheft	536
15.4.2	Produkt-Planung	536
15.4.3	Planung der Projektabwicklung: Basisplan	539
15.4.4	Kostenplanung und Budget	544
15.4.5	Dokumentation der Projekt-Planung: Pflichtenheft	545
15.4.6	Pre-Production-Meeting	546

15.5	Projekt-Durchführung	547
15.5.1	Projekt-Steuerung	547
15.5.2	Projekt-Controlling	548
15.6	Projekt-Abschluss	550
15.6.1	Abschluss im Hinblick auf den Auftraggeber	550
15.6.2	Administrativer Abschluss	550
15.6.3	Abschlussanalyse	551
15.6.4	Schluss-Meeting	552
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	553

16 Akquisition und Präsentation . . . 554

16.1	Akquisition	554
16.1.1	Phasen-Modell der Projekt-Initiierung	554
16.1.2	Projekt-Start	556
16.2	Präsentation	559
16.2.1	Präsentationsziele festlegen	559
16.2.2	Inhalte aufbereiten	560
16.2.3	Präsentation gliedern	561
16.2.4	Grundsätze der Visualisierung	562
16.2.5	Vielfalt der Bilder	563
16.2.6	Folien- und Bildschirmgestaltung	564
16.3	Durchführung der Präsentation	568
16.3.1	Lampenfieber vor dem Auftritt	568
16.3.2	Körpersprache während des Vortrages	568
16.3.3	Wirkungsvoll sprechen	569
16.3.4	Zuhörer begeistern	570
16.4	Medieneinsatz	571
16.4.1	Folienpräsentation am Tageslichtprojektor	571
16.4.2	Dia- und Videopräsentation	573
16.4.3	Flip-Chart, Moderationskarten	574
16.4.4	Computerpräsentation	576
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise	579

17 Medienrecht 580

17.1	Überblick über das Medienrecht	581
17.1.1	Medienrelevantes Grundlagenrecht	582
17.1.2	Presserecht	586
17.1.3	Rundfunkrecht	587
17.1.4	Multimediarrecht	589
17.1.5	Internationales Medienrecht	590
17.2	Urheberrecht im Fokus	591
17.2.1	Praxisbeispiele	591
17.2.2	Bedeutung des Urheberrechts	599
17.2.3	Werk als Schutzgegenstand	600
17.2.4	Urheber als Werkschöpfer	603
17.2.5	Geschützte Rechte	605

17.2.6	Einräumung von Nutzungsrechten	606	19.7	Gestaltungsaspekte in der Produktentwicklung	687
17.2.7	Verwertungspraxis	607	19.7.1	Phasen der Produktgestaltung	687
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	611	19.7.2	Produktbeispiele	689
18	Kalkulation	612		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	692
18.1	Typische Kosten von Medienprodukten . .	613	20	Marketing	694
18.1.1	Herstellungskosten	613	20.1	Marketing-Instrumentarium	694
18.1.2	Einsatzkosten	614	20.1.1	Definition Marketing	694
18.2	Ein 5-Schritte-Konzept der Kalkulation . .	615	20.1.2	Produktpolitik	695
18.2.1	Das Drehbuch – die Grundlage der Kalkulation	615	20.1.3	Präsenzpolitik	697
18.2.2	Ablauf der Kalkulation	616	20.1.4	Profilpolitik	698
18.3	Kalkulationsbeispiele	618	20.1.5	Unterschiedliche Medienprodukte – anderes Marketing	699
18.3.1	Beispiel Film-Kalkulation	618	20.2	Medienprodukte als Publikation	700
18.4	Beispiel Multimedia-Kalkulation	628	20.2.1	Marketing-Mix bei Medienunternehmen . .	700
18.4.1	Beispiel Buch-Kalkulation	631	20.2.2	Vermarktung von Trägermedien	702
18.4.2	Kalkulation einer Drucksache	633	20.2.3	Vermarktung elektronisch verbreiteter Inhalte	703
18.4.3	Kalkulation eines Video-/ Computerspiels .	635	20.3	Medienprodukte in der Unternehmenskommunikation	705
	Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	637	20.3.1	Übersicht	705
19	Medienproduktion	638	20.3.2	Medienprodukte in Management, Beschaffung und Produktion	706
19.1	Medialer Produktionsprozess im Überblick	638	20.3.3	Medienprodukte im Produkt- und Absatzbereich	707
19.2	Beispiel Tageszeitung	640	20.4	Im Fokus: Werbung	709
19.2.1	Daten und Fakten	640	20.4.1	Rolle und Bedeutung der Werbung	709
19.2.2	Herstellungsvorgang	641	20.4.2	Werbemittel	714
19.2.3	Von der Meldung zum Artikel	642	20.4.3	Werbeträger	720
19.2.4	Druckprozess	644	20.4.4	Werbeerfolgskontrolle	722
19.2.5	Beispiel Newsroom	645		Aufgaben und Übungen, Literaturhinweise .	723
19.3	Buch-Produktion	648		Sachwortverzeichnis	724
19.3.1	Buch-Wertschöpfungsprozess im Überblick .	648		Firmenverzeichnis	736
19.3.2	Produkterstellung durch den Verlag	648			
19.4	Produktion von Radiosendungen	650			
19.4.1	Radio-Workflow im Überblick	650			
19.4.2	Radio-Team	651			
19.4.3	Programmplanung	653			
19.4.4	Integration vorproduzierter Sendungselemente	656			
19.4.5	Sendeabwicklung	658			
19.5	Film- und Fernsehproduktion	660			
19.5.1	Phasen einer Filmproduktion im Überblick .	660			
19.5.2	Pre-Production	661			
19.5.3	Produktion	662			
19.5.4	Post-Production	664			
19.6	Multimedia-Produktion	666			
19.6.1	Projektbeteiligte	666			
19.6.2	Konzeption	672			
19.6.3	Realisierung	681			
19.6.4	Einführung	685			